

**Facultad de Administración de Empresas Turísticas y Hoteleras  
Universidad Externado de Colombia**

La lúdica asociada al *Grafitour* como forma de recuperación de la memoria en la Comuna  
13 de Medellín

Autor  
María Fernanda Peña Rojas

Director  
Luisa Fernanda Tribiño

Bogotá D.C.

## Contenido

Introducción .....	3
Objetivos de la investigación .....	9
Capítulo 1: Caracterización general y actividades lúdicas en la Comuna 13 .....	10
Capítulo 2: <i>Grafitour</i> .....	19
Capítulo 3: Lúdica, <i>Grafitour</i> y recuperación de la memoria .....	27
2.1 Grafiti .....	27
2.2 Memoria.....	30
2.3 Lúdica.....	32
2.4 Lúdica, Grafitour y recuperación de la memoria .....	34
Conclusiones .....	44
Referencias.....	47
Anexo 1. Instrumento de entrevista.....	53
Anexo 2. Instrumento de entrevista.....	54

## Introducción

La Comuna 13 de Medellín ha presentado un proceso de poblamiento impulsado por la violencia en el campo desde 1960 (Medellín cultura, s.f., párr. 8). Por la condición de informalidad, para esta época (1960) la comunidad vivía en condiciones precarias (sin agua, luz, salud y otros servicios básicos) y no tenía apoyo del Estado, ya que no se encontraban como un sector en el Plan de Ordenamiento Territorial (Medellín cultura, s.f., párr. 19). Debido a estas circunstancias, en la década de los 80, se fueron presentando fenómenos sociales como grupos de justicia privada y más adelante, robos, violaciones y homicidios selectivos (Medellín cultura, s.f., párr. 23).

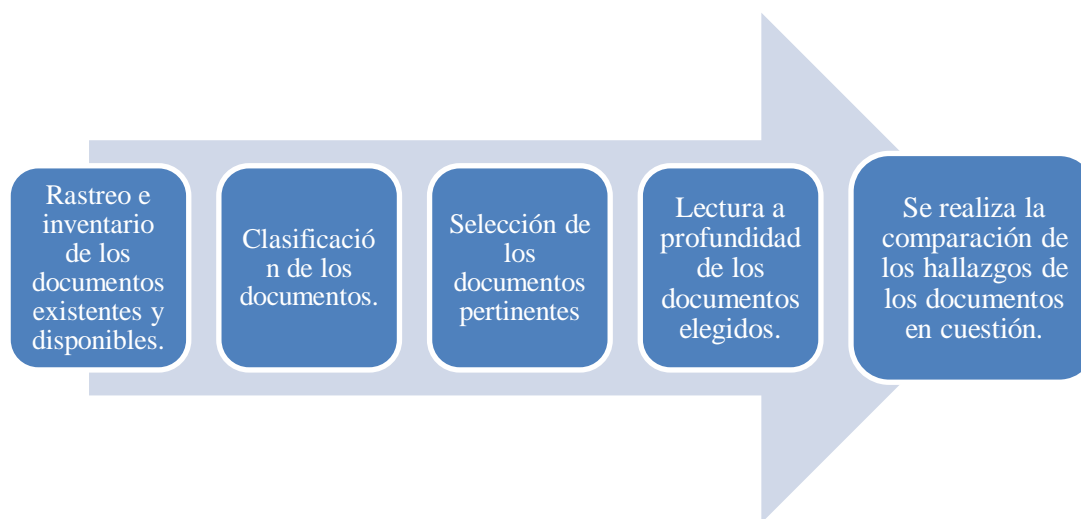
En la década de los 90, los grupos armados tomaron fuerza, y la Comuna 13 se convirtió en un campo de batalla (Medellín cultura, s.f., párr. 26). Por lo anterior, la Comuna 13 ha perdido algunos de sus miembros (Atehortúa, Sánchez, Jiménez, 2009, p. 126), y los jóvenes y niños han desviado sus esfuerzos hacia actividades violentas (los “paraquitos” de la Comuna 13, 2008),

Hoy día, se están presentando iniciativas que buscan llevar a las nuevas generaciones a enfocar sus esfuerzos en actividades lúdicas como el grafiti y como expresa Karina Luján, a construir sueños y un futuro para ellos (Estos son los niños de la Comuna 13 que están tejiendo nuevos sueños, 2015). Así, una de las manifestaciones culturales y urbanas que se pueden encontrar es el *graffitour*, el cual es un recorrido que busca mostrar los murales realizados por la misma comunidad, los cuales representan “los caídos bajo el régimen de quienes piensan que con armas se construye la democracia” (González, 2015). Por lo que es importante revivir y recordar aquello que se ha perdido debido a estas dinámicas sociales. Así, la memoria permite crear un punto intermedio entre lo que se ha

vivido y la identidad de la comunidad en el presente (Sevillano, s.f., párr. 1), y el grafiti permite dar a conocer las realidades cotidianas (Araujo, s.f., p. 1).

La investigación se desarrollará bajo una perspectiva hermenéutica y un método inductivo. Donde la perspectiva hermenéutica se caracteriza por el análisis de textos, discursos y contenidos para comprender y develar los motivos del actuar humano, al igual que lo interno, oculto, confuso o denegado (Bautista, 2011, p. 48). Adicionalmente, se definen los métodos de recolección de información, que están dados por el análisis documental, que, según Bautista, consiste en indagar fuentes de diversas naturalezas, lo que permite ver las situaciones desde diferentes aspectos. De esta manera, las fuentes pueden ser formales e informales. Los documentos pueden ser una fuente valiosa ya que muestra los intereses y percepciones de los autores de los mismos (2011, p. 161).

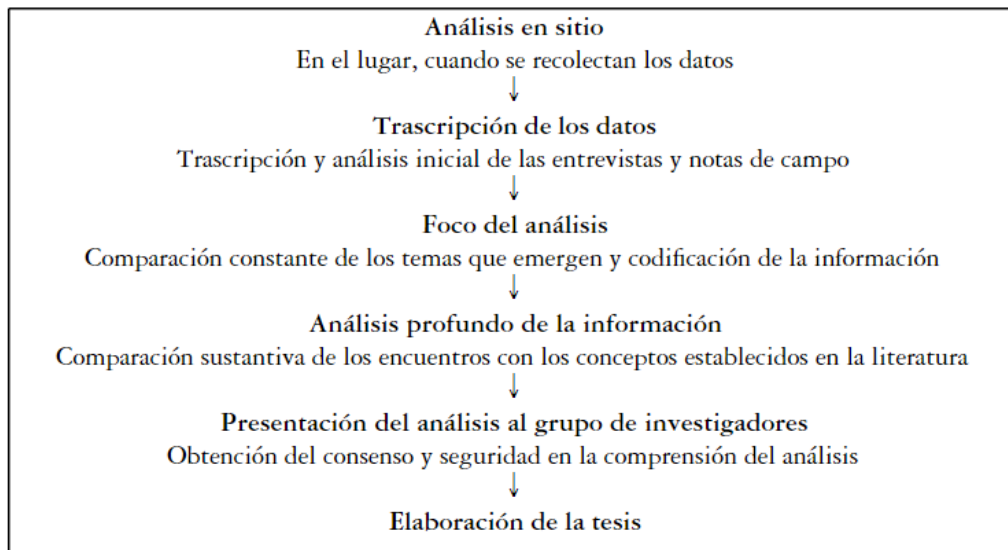
El análisis documental se desarrolla por medio de 5 etapas (*Figura 1*) (Bautista, 2011, p. 162):



*Figura 1.* Metodología para el análisis documental. Adaptado de Bautista (2011)

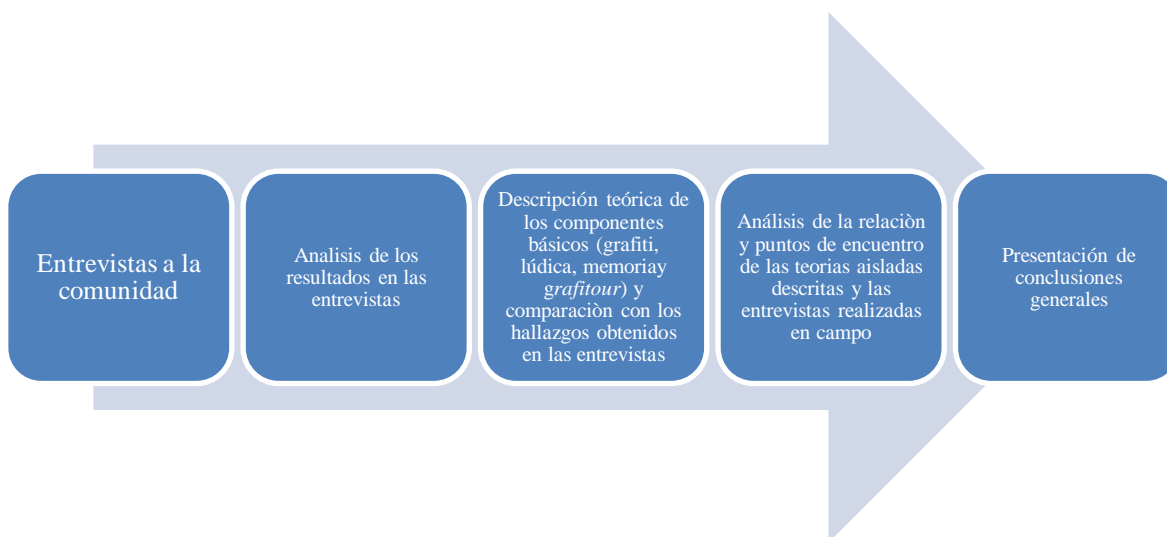
En el paso 5, es importante extraer los elementos de análisis y se plasman en notas o "memos", para de esta manera identificar patrones, tendencias y contradicciones.

En cuanto al método inductivo, consiste en partir de un estado nulo de teoría y alcanza conclusiones generales. Por lo que Shaw (1999, citado por Martínez, s.f.) establece el siguiente proceso de análisis inductivo.



*Figura 2.* Proceso análisis inductivo. Martínez, P. (s.f.). El método de estudio de caso. Estrategia metodológica de la investigación científica. Recuperado de <http://www.redalyc.org/html/646/64602005/>

El proceso anteriormente descrito, se lleva a cabo en la presente investigación de la siguiente manera:



*Figura 3.* Aplicación del proceso de análisis inductivo planteado por Shaw (1999) a la presente investigación. Adaptado de Martínez, P. (s.f.). El método de estudio de caso. Estrategia metodológica de la investigación científica. Recuperado de <http://www.redalyc.org/html/646/64602005/>

De esta manera, cabe tener en cuenta, que el modelo planteado por Martínez (s.f.), no se aplica en su totalidad, debido a que el alcance de la investigación no permite plantear una tesis. Por tanto, se adecuó el mismo, llegando hasta el escalón 5 del proceso y generando como resultado, una hipótesis o conclusión general. Por esta razón, se describe en la figura 3, el proceso adaptado a las necesidades de la presente investigación.

Por otro lado, de forma complementaria con la metodología ya mencionada, se adopta la metodología de análisis de contenido, que según Berelson (1952, citado por López, 2002, pág. 9) es una técnica para la descripción objetiva y sistemática del contenido manifiesto de las comunicaciones, que tiene como primer objetivo interpretarlas. De esta manera, corresponde al campo del análisis de contenido las actividades de explicitar y sistematizar el contenido de los mensajes, y la expresión de este contenido (López, 2002, pág. 9).

Ahora, el análisis de contenido se sitúa en el ámbito de la investigación descriptiva, pretende, sobre todo, descubrir los componentes básicos de un fenómeno determinado y decidir qué se ha de observar y registrar, es decir, establecer la unidad o unidades de análisis (López, 2002, pág. 10). Por lo que, en la presente investigación, ha de observarse el *grafitour* como forma de recuperación de la memoria, por medio de componentes como lúdica, grafiti y memoria.

Por otro lado, se adopta como fuente principal para el análisis final de la investigación, entrevistas a profundidad al objeto de estudio (comunidad) y a expertos en lúdica y turismo, dado que no existe variedad de información acerca del *Grafitour* y, por el contrario, se encuentra información acerca de la promoción del mismo. Por esto, se realizaron 13 entrevistas semi-estructuradas, las cuales fueron aplicada en el trascurso del recorrido realizado y se obtuvo de esto, la perspectiva general de lo que representa el *Grafitour* para la Comuna 13.

Para cumplir con los objetivos planteados, se utilizan metodologías específicas a cada uno, como se ilustra en la tabla 1.

Tabla 1. Metodología aplicada a cada objetivo

Objetivos	Perspectiva	Técnicas de recolección Herramientas analíticas	Tipos de fuentes
Describir la Comuna 13 de Medellín: las dinámicas económicas,		Revisión de bases de datos, catálogos y sistemas integrales de búsqueda, por medio del uso de palabras clave como “Comuna 13” y “conflicto en la Comuna 13”.	Artículos Libros Noticias

sociales y culturales.	Hermenéutica: análisis de textos, discursos y contenidos para comprender y desvelar los motivos del actuar humano. La estrategia es aplicada a todos los objetivos.	Selección de información relevante y complementariedad entre autores. Diagrama para clasificar la información según la temporalidad de los hechos. Línea de tiempo.	
Describir la actividad turística del <i>Grafitour</i> que se está llevando a cabo en la Comuna 13 de Medellín.		Revisión de noticias, blogs y grupos en redes sociales Entrevistas semi-estructuradas a la comunidad	Artículos Noticias Comunidad Páginas Web
Establecer la relación entre la lúdica, el <i>gratitour</i> y recuperación de la memoria.		Revisión de la bibliografía existente. Selección de acuerdo a la relevancia para la investigación. Identificación de criterios para la realización del grafiti y tendencias sociales, económicas y culturales, como puntos de análisis. Entrevista semi-estructurada.	Noticias Artículos Páginas web Expertos
Analizar la lúdica en el <i>gratitour</i> como forma de recuperación de la memoria para la Comuna 13 de Medellín		Revisión de bibliografía acerca de la recuperación de la memoria. Identificación de criterios de recuperación de la memoria. Análisis a partir de los criterios elegidos	Artículos Libros Resultados anteriores Comunidad local



		Entrevistas semi-estructurada	
--	--	-------------------------------	--

*Nota:* la primera columna hace referencia a los objetivos específicos del proyecto de investigación, la segunda a la estrategia metodológica global, la tercera a las herramientas analíticas y las fuentes de recolección y la última a los tipos de fuentes a estudiar para cada caso.

### Objetivos de la investigación

La presente investigación, busca dar respuesta a la siguiente pregunta: ¿Cómo las actividades lúdicas asociadas al grafiti que se están llevando a cabo en la Comuna 13 Medellín pueden contribuir a la recuperación de la memoria? Que busca responderse por medio del siguiente objetivo general: Analizar la lúdica asociada al *graffitour* que se están llevando a cabo en la Comuna 13 Medellín como forma de recuperación de la memoria. De este se desprenden los siguientes objetivos específicos:

- Describir las dinámicas económicas, políticas, sociales, culturales y las actividades lúdicas que se están llevando a cabo en la Comuna 13.
- Describir la actividad turística del *graffitour* que se está llevando a cabo en la Comuna 13 de Medellín.
- Establecer la relación entre la lúdica, el *graffitour* y recuperación de la memoria.
- Analizar la lúdica en el *graffitour* como forma de recuperación de la memoria para la Comuna 13 de Medellín.

## **Capítulo 1: Caracterización general y actividades lúdicas en la Comuna 13**

Comuna es también conocida como barrio popular o aglomerado subnormal, la cual pueden ser vista como un “lugar de autenticidad” o “lugar de realidad”, debido a que muestran la realidad; valga la redundancia; y el verdadero modo de vida que se tiene en un lugar, sea país o ciudad (Meschkank, citado por Da Silva, Corbari, Cioce y Jurema, 2014, p. 8).

Ahora bien, para entender las dinámicas que se presentan en la Comuna 13, es necesario en primera instancia, contextualizar la ciudad de Medellín. La población de Medellín según el censo del Departamento Nacional de Planeación (DANE) de 2005 era de 2.214.494. Por lo que se dio un crecimiento notable de la población, debido a que, para 1950 la población era de 358.189 habitantes y para 1993, la ciudad ya contaba con 1.793.491 habitantes (DANE, 2015, p. 1). Este crecimiento se debe a la migración en las décadas de los cincuenta y sesenta, como resultado de la violencia partidista en el campo y el desplazamiento a causa de la violencia del país (Angarita et al., 2008, p. 24).

La industria ha representado un sector importante para la económica de Medellín; lo que provocó que la ciudad recibiera población del campo que llegaba en busca de nuevas oportunidades laborales (Angarita et al., 2008, p. 24). Sin embargo, este sector no dio abasto para emplear toda la mano de obra disponible en la ciudad, por lo que se generó un aumento en el desempleo, el trabajo informal y se dio la creación de sectores barriales excluidos (Angarita et al., 2008, p. 24). Medellín está dividida administrativamente en 6 zonas y 16 comunas. En estas últimas, la forma de poblamiento y origen es variada (Angarita et al., 2008, p. 27).

La Comuna 13 se conformó por medio de diferentes tipos de asentamiento; entre los que se encuentran el loteo legal, el cual consiste en la división de terrenos, para de esta

manera, convertirlos en caseríos (Angarita et al., 2008, p. 31). Este loteo legal data de 1813, momento en el que se fundó el barrio El Salado, con el arribo de campesinos y aparceros de diferentes departamentos de Antioquia (Sánchez, Villa y Riaño, 2011, p. 54).

Igualmente, se dio el asentamiento por loteo pirata; conjuntos privados; invasiones, las cuales tuvieron auge entre 1978 y 1981 y desde mediados de los noventa, asentamientos de población desplazada, proveniente de la subregión del Urabá y otras regiones (Sánchez, Villa y Riaño, 2011, p. 55). Esta multitud de asentamientos dio como resultado una alta densidad de población, lo que se vio reflejado en las condiciones precarias (sin agua, luz, salud y otros servicios básicos) en las que vivía la comunidad, debido a la falta de apoyo por parte del Estado, ya que no se encontraban contemplados como un sector en el Plan de Ordenamiento Territorial (Medellín cultura, s.f., p. 19), y un espacio público reducido, que acompañado de altas pendientes que caracterizan la topografía de la Comuna 13, provocó que el acceso fuera netamente peatonal y que se facilitará el ocultamiento, control, movilidad y permanencia de actores armados (Sánchez, Villa y Riaño, 2011, p. 56).

Para 2002, momento en el cual el conflicto tomo mayor fuerza, la población de la comuna era de 130.804 habitantes, lo que representaba un 6.44% de la población total de la ciudad de Medellín; la densidad era de 18.364 habitantes por km<sup>2</sup>, por lo que ha cada habitante le correspondía 0.38 m<sup>2</sup> de espacio público, mientras que el estimado por habitante en la ciudad era de 2.95 m<sup>2</sup> (Angarita et al., 2008, p. 36). Los datos acerca de la población de la Comuna 13 en los años siguientes son variados, según el censo realizado por el DANE en 2005, la población ascendía a 138.790 habitantes, mientras que el SISBEN estimaba una población de 136.258 habitantes para 2008, lo anterior representaba un obstáculo para la toma de decisiones (Alcaldía de Medellín, 2010, p. 28).

Tomando como base la información proporcionada por el SISBÉN, la población de la comuna es de aproximadamente 152.312 habitantes, donde el 53% son mujeres y el 47% son hombres, es decir, 80.675 y 71.637 habitantes respectivamente (2010, p. 4). Del mismo modo, el 50% de la población se encuentra en un rango de edades entre 15 y 40 años, y el 19% de las personas están entre 5 y 14 años; por lo que la población es mayoritariamente joven y se encuentra en edad laboral; por otro lado, el 49% de los habitantes son clasificados en estrato 1, es decir, bajo-bajo; y el 41% en estrato 2, es decir, bajo (SISBÉN, 2010, p. 4).

En cuanto a la escolaridad, el 21% de la población no ha realizado ningún tipo de estudios académicos, el 39% solo ha culminado primaria y el 36% ha terminado secundaria, del mismo modo, gran parte de los habitantes no ha tenido acceso a los programas técnicos y universitarios, teniendo acogida solo en el 2% de la población (SISBÉN, 2010, p. 5). La cobertura en salud es baja, lo cual se refleja en las cifras, ya que el 43% de la población no cuenta con cobertura, el 32% puede acceder a centros médicos gracias a que el puntaje del SISBÉN lo permite y el 13% es beneficiario gracias a su empleo; lo que lleva identificar, que este porcentaje se debe a que solo el 27% de los habitantes se encuentran trabajando, el 21% no realiza ninguna actividad habitualmente y el 17% realizan oficios del hogar (SISBÉN, 2010, p. 8). De la misma manera, 104.920 habitantes, es decir, el 69% no cuenta con algún tipo de ingreso, el 9% gana entre 300 y 400mil pesos y el 1% gana un salario mínimo (SISBÉN, 2010, p. 8).

La probabilidad de muerte en la Comuna 13 ha disminuido del 2005 al 2015; de esta forma, para el rango de edades entre 15-19 años, pasó de 1.44% en 2005 para hombres y 0.47% para mujeres, a 0.62% para hombres en 2015 y 0.41% para mujeres; ahora, a medida que aumenta la edad, la probabilidad de muerte es mayor, entre otras cosas, por la falta de

cobertura en salud que ya se mencionó; de esta manera, en el rango de edades ente 50-54 años, pasó de 3.85% para hombres y 2.21% para mujeres, a 3.18% para hombres y 2.05% para mujeres (DANE, 2015, p. 15). Realizando la comparación de la tasa de homicidios y suicidios de las 16 comunas de la ciudad de Medellín, la Comuna 13 es la tercera con mayor índice de homicidios, de esta forma, se registran 57 hombres y 6 mujeres víctimas; y en cuanto a los suicidios, la Comuna 13 ocupa el puesto nueve, con 4 hombres víctimas (Alcaldía de Medellín, 2015, p. 162).

Ahora bien, el inicio de la violencia en la Comuna 13 se enmarca en el periodo comprendido entre 1978-1986, momento en el cual se inició el poblamiento ilegal y con ello la conformación de bandas delincuenciales (Angarita et al., 2008, p. 33). Para esta época, los habitantes eran víctimas de robos, atracos, violaciones y asesinatos, actos que quedaron en la impunidad, debido a que el Estado no implementaba los mecanismos necesarios para hacer justicia e incluso no tenía presencia militar en la comuna (Jiménez, 2005, p. 3). Del mismo modo, se presentaban conflictos vecinales, debido a la dificultad de delimitar los terrenos, lo que daba sensación de que unos tomaban más tierra que otros; esto, unido con la falta de presencia estatal, generaba que los habitantes tomaran las riendas y se autoprotégieran, actuando contra quienes creían que eran los delincuentes (Angarita et al., 2008, p. 70).

Entre 1986-1994, se conformaron comandos armados del pueblo como expresión miliciana, que buscaban seguridad para los barrios, frente a los actos delincuenciales que asecaban la comuna (Jiménez, 2005, p. 3). Las acciones de estos grupos eran bien vistas por algunas familias, debido a que era entendido como una limpieza social que iba a arreglar la comuna (Angarita et al., 2008, p. 80). Posteriormente, entre 1994 y 1995, se dio la llegada de las primeras milicias del ELN y las FARC (Jiménez, 2005, p. 3). Los grupos

paramilitares tenían la intención de acabar con las milicias del pueblo, lo que repercutió en la comunidad, ya que se veía a los habitantes como colaboradores o simpatizantes del otro bando (Jiménez, 2005, p. 3). Lo anterior intensificó el ambiente de terror, zozobra e inseguridad de la Comuna 13 y ocasionó pérdidas humanas, materiales y reiteradas humillaciones (Angarita et al., 2008, p. 84).

A la constante lucha entre milicias y paramilitares, se unió la fuerza pública, que para entonces, decidió tomar el control militar de la zona; por lo tanto, entre 2001 y 2003, la Comuna 13 se convirtió en escenario de una guerra entre los tres actores ya mencionados (Sánchez, Villa, Riaño, 2011, p. 47). Así, en 2002, se adelantaron las operaciones militares Mariscal, Antorcha y Orión; estas operaciones se caracterizaron por el uso de armamento de alta intensidad, como tanques, fusiles y ataques aéreos (Jiménez, 2005, p. 3), se realizaron allanamientos y capturas de cientos de personas, lo que ocasionó la muerte de agentes de la fuerza pública, combatientes ilegales e incluso personas inocentes; sin embargo, cabe resalta que luego de esta operación, se dio un ambiente de tranquilidad, sin dejar de lado las secuelas sentimentales y materiales (Angarita et al., 2008, p. 91).

Actualmente la comuna cuenta con una base militar y patrullaje constante, por lo que se goza de una relativa paz y seguridad; sin embargo, los habitantes coinciden en que es una seguridad frágil, debido a que aún hay síntomas de la violencia vivida hace unos años, así, aún se presentan asesinatos y jóvenes reclutados por grupos ilegales, por lo que se tiene temor y se pide que la fuerza pública permanezca en la comuna para evitar que el conflicto alcance las dimensiones que tuvo en años pasados; del mismo modo, se vive en la Comuna 13 un ambiente de recuerdo, donde aún pervive la memoria de lo ocurrido en el pasado (Angarita et al., 2008, p. 91).

Reiterando, la violencia deja secuelas materiales y sentimentales, en este caso, el duelo por la pérdida de seres queridos, de la vivienda y el territorio, es común en los habitantes de la Comuna 13; pero, cuando existe una idea de venganza, esta se transmite, ya sea por la madre, familiar o miembro de la comunidad a las nuevas generaciones (Angarita et al., 2008, p. 218). Sin embargo, Se ha aprendido a reconocer que por medio de las representaciones artísticas y culturales se pueden romper barreras y hacer que la comunidad se auto-represente y construya condiciones para un bienestar común (Álzate, 2010, p. 9).

En la Comuna 13 la dinámica de participación comunitaria se da principalmente por medio de las 33 juntas de acción comunal (JAC) y una Asocomunal. Igualmente, las organizaciones sociales juegan un papel importante en el desarrollo cultural, económico, académico y productivo de la población (Alcaldía de Medellín, 2015, p. 157). Sin embargo, debido a que la Comuna 13 es espacial y socialmente fragmentada, y los intercambios poblacionales se rigen por los nodos territoriales establecidos, se da una segmentación de la participación y las organizaciones sociales se ven obligadas a permanecer en los sectores o barrios, lo que no permite que se cree un movimiento comunal (Alcaldía de Medellín, 2015, p. 158)

Las acciones colectivas, representan un sistema emergente de cultura política que se relaciona con la vida diaria y genera nuevas expresiones de identidad y se oponen a las acciones que han venido dominando en el tiempo (Melucci, 1996, citado por Álzate, 2010, p. 7). Estas acciones pueden tener orientación política en protesta, resistencia u oposición al orden establecido (Álzate, 2010, p. 8). De esta forma, en la Comuna 13 se identifican 50 actores sociales, que son los convocantes e impulsores de acciones colectivas frente a la violencia y el conflicto armado, algunos de ellos son: juegos corporativos para la no-

violencia, caravana por la vida, Red Cultural Expresarte y Realizadores de Sueños (Alcaldía de Medellín, 2015, p. 97).

Culturalmente, la Comuna 13 se ha establecido como un foco en la ciudad de Medellín, gracias a su gran variedad de organizaciones, programas y eventos, la comuna se estableció como pionera de movimientos culturales y de formas de intervención gestionadas desde recursos públicos, privados, internacionales y autogestión, logrando por medio de estos el desarrollo de proyecto y organizaciones que contribuyen al proceso de transformación social; la Red Cultural Expresarte ya mencionada, es una de las de mayor reconocimiento e influencia, ya que agrupa miembros de otras organizaciones, para de esta forma, promover iniciativas que fortalezcan las organizaciones y entidades culturales (Alcaldía de Medellín, 2015, p. 97). En la clasificación por área artística o cultural, predominan las acciones musicales, seguidas de las orientadas a la promoción y gestión cultural y la danza (Alcaldía de Medellín, 2015, p. 100).

Entre las actividades lúdicas que se han llevado a cabo en la Comuna 13, se puede encontrar, que a través de la Casa Kolacho se realizó la construcción de un grafiti participativo en la fiesta de la música en Medellín. Aquí, dos artistas pertenecientes a la Comuna 13 asesoraron a los asistentes al evento en el arte del grafiti. La actividad consistía en que se tenían 3 vallas y las personas que fueran pasando por el lugar tomaban un aerosol y aportaban a la construcción de la obra. La característica principal del dibujo eran los colores, por lo que se le llamo “la fiesta del color” (Construcción de grafiti participativo en la fiesta de la música Medellín, 2015).

Por otro lado, se llevó a cabo la campaña de embellecimiento de aproximadamente 110 techos en la Comuna 13. Esta iniciativa, gracias al apoyo de la Alcaldía de Medellín, consistía en que 10 grafiteros locales tomaran los aerosoles, y de manera creativa y con



mucho color, decoraran los techos de las viviendas que se encuentran cercanas a las escaleras eléctricas. Se buscaba representar elementos propios de la ciudad e igualmente, contar historias, bajo la campaña “Medellín tiene una historia” (Techos con grafitis embellecen la Comuna 13 de Medellín, 2014).

Uno de los colectivos destacados en la comuna es el grupo Hip Hop C15, el cual a partir de 2004 ha trabajado en promover educación humana entre los jóvenes, buscando entre ellos la no violencia y la resistencia pacífica. Por lo que se dan clases en las cuales se enseña a realizar rimas, contar historias por medio de estas y dibujar. Del mismo modo, se enseña la técnica del grafiti, donde se incluye la tipografía, la tercera dimensión, el manejo de los colores, el manejo de aerosoles, marcadores y vinilos (Alvarado, 2013, párr. 5). No solo se pretende enseñar técnica y pintar un muro por pintar, sino inculcar el significado de cada representación (Vargas, 2011).

Del mismo modo, la Casa Kolacho, en conjunto con artistas en diferentes campos, realiza un festival en el Instituto Educativo Eduardo Santos, que tiene como lema “porque los líderes no mueren, sus ideas nos guían por siempre” (II Festival Santista del Hip Hop “Kolacho”, 2013, p. 1). Aquí, se realizan actividades como clases de baile hip hop, demostraciones artísticas, espacios de improvisación en la música hip hop y en cuanto al grafiti, los niños dibujan sus nombres o apodos, bajo las técnicas del grafiti (Festival Kolacho 2015, 2016).

Casa Kolacho realiza múltiples talleres culturales, cada uno de estos se enfoca en un campo del arte presente en la comuna, ya sea baile o canto hip hop o grafiti. De esta forma, para 2013 se realizó, en las calles de la Comuna 13, el taller “la 13 se pinta de vida”, donde 5 artistas especializados de la comuna lideraron el taller y entre los miembros de la

comunidad, realizan diferentes representaciones en los murales de la comuna (Agudelo, 2013).

El contexto anteriormente realizado, busca mostrar, secuencialmente, como en la Comuna 13, luego de vivir escenarios violentos que dejaron secuelas tanto materiales como sentimentales, se han generado espacios lúdicos basados en la cultura presente entre los habitantes. Por esto, se da paso al siguiente capítulo, que pretende generar una conexión entre la lúdica; el grafiti, una de las representaciones culturales más relevante y la memoria, la cual ha tomado mayor importancia y valor en estos contextos de conflicto debido a que tiene impacto en la transformación de situaciones de injusticia e impunidad, e igualmente, en la generación de vínculos y unión en los grupos y comunidades (Castillejo et al., 2010, p. 272).

## Capítulo 2: *Grafitour*

El *grafitour*, es una de las principales actividades turísticas y lúdicas que se desarrollan en la Comuna 13 de Medellín, la cual surgió a raíz del conflicto armado y las problemáticas sociales ya mencionadas en el capítulo anterior. Por eso, se hace necesario describir y plasmar la importancia de esta actividad.

El *grafitour* fue creado y es guiado por dos jóvenes líderes de la comunidad: el graffitero “El Perro” y el rapero “Jeihhco”, quienes, de igual manera, son co-fundadores de la escuela de grafiti y hip hop Casa Kolacho (Medellín se vive a través de *grafitour*, 2014, párr.1), lugar en el cual se reúnen diferentes artistas para ensayar. Al igual que crean nuevas ideas para la cultura de Medellín y generar espacios de encuentro y aprendizaje para la juventud (Londoño, 2015, párr. 1).

El *grafitour* es un recorrido por las calles de la Comuna 13, el cual, tiene como definición hacer memoria. Sin embargo, el gusto por la actividad es evidente (en Medellín los graffittis cuentan las historias de la Comuna 13, 2015, párr. 1), por lo que en los murales se plasman las historias de la comunidad, quienes inspiran esperanza y buscan mejores condiciones de vida (Medellín se vive a través de *grafitour*, 2014, párr. 1). Este tour busca simbolizar los hechos que marcaron la comunidad, contados desde su propia mirada (Quiceno, citado por en Medellín los graffittis cuentan las historias de la Comuna 13, 2015, párr. 5).

El grafiti y el tour no solo han sido admirados como obras de arte y reconocidos como atractivo turístico preferido por turistas extranjeros, sino que también, han inspirado a los jóvenes, niños y niñas de la comuna que por medio de la Casa Kolacho aprenden a pintar,

bailar y cantar (en Medellín los grafittis cuentan las historias de la Comuna 13, 2015, párr. 7).

La creación del *grafitour* ha sido impulsada por la estigmatización que la comunidad ha vivido a través de los años, por lo que, el pensar de las personas ajenas a la comunidad, es que, quienes allí habitan, son peligrosos. Uno de sus creadores, Daniel Felipe, más conocido como “El Perro”, cuenta que lo que buscaban era mostrar que en la Comuna 13 de Medellín hay arte, cultura y oportunidades que tal vez las personas no evidencian. Querían contar que allí también hay cosas buenas (Comunicación personal, 28 de mayo de 2017). Y entonces, el *grafitour* muestra esa otra historia, una historia diferente a la que los medios de comunicación se han encargado de divulgar sobre “La Trece” (Miembro de la Comuna 13, comunicación personal, 28 de mayo de 2017).

A pesar de que este *grafitour* inició, como ya se mencionó, como una iniciativa de los artistas. La comunidad se ha sumado a este proyecto, debido a que se han dado cuenta que sí se ha logrado atraer a las personas y se ha visto un cambio en la forma de ver a la Comuna 13 (Grafitero de la Comuna 13, comunicación personal, 28 de mayo de 2017). Igualmente, las personas de “La Trece”, han creado un sentido de pertenencia hacia el territorio. Cuidan cada grafiti y por ello, quieren el barrio (Miembro de la Comuna 13, comunicación personal, 28 de mayo de 2017).

Del mismo modo, para muchos miembros de la comunidad, el *grafitour* es una razón más para sentirse orgullosos de lo que es ahora la Comuna 13 de Medellín. En el sentido en que, este tour ya es reconocido por muchas personas, y cuando hablan del recorrido, ya se sabe que es en la Comuna 13; y entonces, cambia lo que dicen; antes decían: “Ay usted es de la 13? ay que miedo, yo por allá no subo”; ahora dicen: “ve que rico, cuando nos vas a llevar,

cuando nos invitas a conocer”. Porque es la otra historia, es la historia de lo que realmente somos (Miembro de la Comuna 13, comunicación personal, 28 de mayo de 2017)

Ahora bien, el *grafitour* se ha convertido en un atractivo turístico preferido por turistas extranjeros y que atrae cada vez más personas (en Medellín los grafitis cuentan las historias de la Comuna 13, 2015, párr. 7). Lo cual se puede corroborar con los comentarios que se plasman en la página de reseñas de viajes “TripAdvisor” (figura 4).



Figura 4. Comentarios en la página TripAdvisor acerca del *Grafitour* en la Comuna 13. Se analizaron 5 comentarios, que tienen como fecha de publicación entre enero y junio. Sin embargo, en la imagen se pueden observar 2 ejemplos de estos.

El grafiti, y en este caso, el *grafitour*, es para miembros de la comunidad una forma de expresar la creatividad, el arte, y una herramienta para que las personas se hagan valer. Al igual que contribuye al apoyo a la no violencia (Grafitero de la Comuna 13, comunicación personal, 28 de mayo de 2017). Y por eso, el *grafitour* representa para la comunidad: resistencia, transformación y lo que son en realidad: color, vida y fuerza (Miembro de la Comuna 13, comunicación personal, 28 de mayo de 2017).

Los murales cuentan las historias que se han vivido realmente y ha sido importante recordar y hacer memoria, porque el hacer memoria ayuda a sanar, ayuda a las personas en

su duelo, a que ellos se expresen (Comunicación personal, 28 de mayo de 2017). Este proyecto ha ayudado a que las personas recuerden y no quieran que vuelva a suceder. Porque las personas tienen memoria y nunca van a olvidar lo que paso, pero, si día a día pueden estar pensando en cosas diferentes, no van a querer volver a vivir la violencia de hace un tiempo (Grafitero de la Comuna 13, comunicación personal, 28 de mayo de 2017).

Cada dibujo de “La Trece” (Tabla 3) aporta a esta recuperación colectiva e individual de la memoria, porque siempre los grafitis que están en nuestras calles nos estarán recordando lo que no queremos repetir. Aportan para que las personas se den cuenta de esa historia y que no es la misma historia que no han mostrado. Sino que es la historia real de nosotros como comunidad (Miembro de la Comuna 13, comunicación personal, 28 de mayo de 2017).

Ahora, la siguiente tabla contiene algunas de las historias que relatan los grafitis de la Comuna 13 de Medellín. Cabe aclarar que el recorrido se puede iniciar desde cualquier parte de la comuna, por lo que el orden no siempre es el mismo.

Tabla 2. Grafitis e historias

 <p>Figura 5. Grafiti en homenaje a las mujeres blancas, ubicado en la Comuna 13 de Medellín. Tomada por Jonathan Granda, 28 de mayo de 2017.</p>	<p>Esta imagen va dedicada a la mujer blanca. Ya que ellas también sufren como las mujeres afro y también aportan a nuestro país (Grafitero, comunicación personal, 28 de mayo de 2017).</p>
	<p>Este es llamado “Nuevos referentes”. En la imagen se puede ver a Pepe Mujica, expresidente de Uruguay. Quien no tenía casa o carro presidencial. Para quien la convivencia era más valiosa que el dinero. Es por esto, que lo representamos junto con la frase “Nada vale tanto como la paz”. Buscamos mostrarle a todos que la Comuna 13 y Medellín pueden tener referentes que no</p>




<p><i>Figura 6.</i> Grafiti alusivo a los referentes de la Comuna, ubicado en la Comuna 13 de Medellín. Tomada por Maria Fernanda Peña, 28 de mayo de 2017.</p>	<p>sean Pablo Escobar (Grafitero, comunicación personal, 28 de mayo de 2017).</p>
 <p><i>Figura 7.</i> Grafiti alusivo a la resistencia que los habitantes tienen frente a las operaciones militares realizadas en su territorio, ubicado en la Comuna 13 de Medellín. Tomada por Maria Fernanda Peña, 28 de mayo de 2017.</p>	<p>Este es un grafiti de resistencia a las operaciones por parte del estado contra los grupos armados en busca del poder del territorio. Aquí se lee la frase “Intervención militar, nunca más” (Grafitero, comunicación personal, 28 de mayo de 2017).</p>
 <p><i>Figura 8.</i> Grafiti referente a una situación en la cual la comunidad cansados de la violencia, sacaron banderas blancas, para pedir el cese al fuego, ubicado en la Comuna 13 de Medellín. Tomada por Maria Fernanda Peña, 28 de mayo de 2017.</p>  <p><i>Figura 9.</i> Grafiti referente a una situación en la cual la comunidad cansados de la violencia, sacaron banderas blancas, para pedir el cese al fuego, ubicado en la Comuna 13 de Medellín. Tomada por Maria Fernanda Peña, 28 de mayo de 2017.</p>	<p>Este grafiti representa una de las historias más potentes contadas por la comunidad. Para este hay dos versiones. La primera de estas, cuenta que entre 1998 y 2012, el estado hizo más de 22 operaciones militares, dejando un registro de 3400 muertos aproximadamente. Entonces, se dice que, en una de estas operaciones, una bala pérdida alcanzo a una mujer embarazada, y uno de sus vecinos al ver su estado, se ofreció a llevarla al hospital y sacaron una bandera blanca. Pero, aun así, no paro el fuego. Por lo que la comunidad, preocupada, empiezan a sacar trapos blancos y en menos de 30 minutos, toda la Comuna 13, estaba cubierta de trapos blanco de paz.</p> <p>La otra versión de la historia, cuenta que en una operación, sale una abuelita gritando ;mataron a mi nieta! Con una bandera blanca. Esta, sin importar cuál fue la historia real, fue la primera vez que en la Comuna 13 se da un acto de resistencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El águila representa la libertad, las ganas de salir adelante, y el búho la sabiduría.</li> </ul> <p>(Grafitero, comunicación personal, 28 de mayo de 2017).</p>
	<p>En este se ve una pequeña familia de elefantes. Estos, son los únicos animales que lloran a sus muertos y hacen memoria. Cuando uno de los suyos se muere, ellos pasan por el lugar donde ocurrió. Igualmente, el ultimo elefante es una abuela, ya que ellas, son</p>





Figura 10. Grafiti que establece como símbolo de la búsqueda de recuperación de la memoria al elefante, único animal que hace memoria, ubicado en la Comuna 13 de Medellín. Tomada por Maria Fernanda Peña, 28 de mayo de 2017.

las encargadas de transmitir sus conocimientos, y eso es lo que se quiere con el *grafitour*, transmitir y contar historias (Grafitero, comunicación personal, 28 de mayo de 2017).



Figura 11. Grafiti que cuenta la historia de una niña de la comuna, a quien su oso de peluche la salvo de recibir una bala, ubicado en la Comuna 13 de Medellín. Tomada por Maria Fernanda Peña, 28 de mayo de 2017.

El oso panda, cuenta la historia de una niña, que, en medio de un enfrentamiento se esconde en la parte de debajo de su cama. Y, una bala pérdida la alcanza. Pero, al ella tener su oso abrazado, es este oso quien recibe la bala y queda atrapada en él.

La mujer, es un homenaje a todas las mujeres. Porque, cuando hay guerra, ellas son las que sacan el pueblo adelante (Grafitero, comunicación personal, 28 de mayo de 2017).



Figura 12. Grafiti que expresa un mensaje de paz para la comunidad "Desarma tus palabras", ubicado en la Comuna 13 de Medellín. Tomada por Jonathan Granda, 28 de mayo de 2017.

Este grafiti, fue realizado entre Apolo y Daniel Felipe "El Perro". Un grafiti inspirado en el tema del acuerdo de paz. Entonces, en este mismo muro, había antes otro grafiti. Pero, con el tema de la paz y el plebiscito y con el NO como decisión final de los colombianos. El grafitero que había realizado el anterior grafiti, se sintió triste y en un acto de indignación, rabia y también un poco de inmadurez, tapo el grafiti y puso "esta ciudad no quiere el arte, quiere la guerra". Entonces, la gente del barrio preocupada, tapan ese y escriben "esta ciudad es del pueblo, y el pueblo quiere la paz". Por eso, decidimos hacer este, que dice "Des arma tus Palabras" (Grafitero, comunicación personal, 28 de mayo de 2017).





<p><i>Figura 13.</i> Grafiti que expresa un mensaje de paz para la comunidad “Desarma tus palabras”, ubicado en la Comuna 13 de Medellín. Tomada por Jonathan Granda, 28 de mayo de 2017.</p>	
---	--

*Nota:* esta tabla muestra lo que es el *grafitour* y las vivencias que en él se cuenta. En la primera columna se encuentra la imagen del grafiti, y en la segunda, la historia que se quiere transmitir.

*Fuente:* Grafitero de la Comuna 13, comunicación personal, 28 de mayo de 2017

Lo anterior, fue una corta mirada de lo que se puede admirar y las historias que se escuchan en la Comuna 13. Sin embargo, se pueden ver aproximadamente 20 grafitis más, que también están cargados de expresividad y mensajes de resistencia, transformación y memoria. Como los siguientes:



*Figura 14.* Tomada por Jonathan Granda, 28 de mayo de 2017.



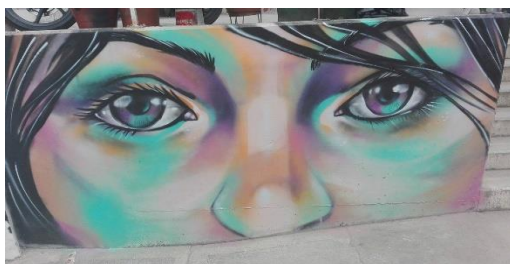
*Figura 15.* Tomada por Jonathan Granda, 28 de mayo de 2017.



*Figura 16.* Tomada por Maria Fernanda Peña, 28 de mayo de 2017.



*Figura 17.* Tomada por Maria Fernanda Peña, 28 de mayo de 2017.



*Figura 18.* Tomada por Maria Fernanda Peña, 28 de mayo de 2017.



*Figura 19.* Tomada por Jonathan Granda, 28 de mayo de 2017.

Ahora, después de darle una mirada a lo que es el *grafitour* y lo que este representa para la comunidad. Se desarrollarán en el siguiente capítulo las teorías de grafiti, lúdica y memoria; para luego, analizar el punto de intersección de las mismas. Del mismo modo, se plasmarán las opiniones de expertos frente a esta conexión entre los componentes y finalmente, la opinión de la comunidad frente a la relación del *grafitour* y la memoria.

### Capítulo 3: Lúdica, *Grafitour* y recuperación de la memoria

En el presente capítulo, se trae a colisión la metodología inductiva, por lo que se analizan los componentes básicos de la investigación y se llega a una nueva teoría-hipótesis.

De esta manera, luego de conocer más acerca de la unidad de investigación, el *grafitour*, y lo que este representa para la comunidad, es indispensable analizar los componentes básicos, y resaltar aspectos teóricos clave de cada uno de estos; para así, entender cuál es la conexión que existe entre estos tres conceptos; y cómo, el *grafitour*, puede representar una forma de recuperación de la memoria para la comunidad.

Para lo anterior, se realizó una entrevista semi-estructura, dirigida a expertos y comunidad, que busca conocer la opinión de los entrevistados acerca de si el *grafitour* puede ser una forma de recuperación de la memoria.

De esta forma, a continuación, se encuentran descritos teóricamente los componentes básicos de la investigación.

#### 3.1 *Grafiti*

*“Las paredes limpias no dicen nada”*  
Norman Miller

El grafiti, conocido como la acción de escribir en las paredes, ha servido desde hace siglos como registro de la memoria y la trascendencia histórica. Así, los discursos y las imágenes permiten reconstruir, entender y conocer los contextos de la vida cotidiana del hombre y su lugar en el mundo (Mendoza, 2011, pág. 100)

El origen del concepto de grafiti como se conoce actualmente, data de los sesenta y principios de los setenta en las comunidades afroamericanas de Queens, el Bronx y Brooklyn; por lo que nace vinculado a la marginalidad social y a la búsqueda de presencia

física en la ciudad. Entendida como una marca territorial, por la cual el escritor del grafiti apropia y se identifica con el territorio; por lo que el sentido de pertenencia ha sido un aspecto definitorio del grafiti (Ballaz, s.f., pág. 131).

“El grafiti, ha sido tomado históricamente como herramienta comunicativa del hombre *underground* de las ciudades, que encontró en los muros de las grandes metrópolis y en la imagen, una forma de expresión, demostrando que aspectos culturales de un país, se pueden determinar por los rayones de las paredes” (Rodríguez, s.f., pág. 9).

Del mismo modo, el grafiti en Latinoamérica va más allá de una consigna política, está compuesto de opinión pública, ironía, humor, leyendas y una amalgama de protestas; igualmente, concibe un mapa de la cotidianidad urbana, en él, se filtran desde las necesidades más indispensables, hasta los más prohibidos deseos de un sujeto en disputa con sus frustraciones (Silva, citado por Mendoza, 2011, pág. 41).

Por otro lado, el grafiti se conoce como una expresión artística que constituye un nexo entre el pasado y el presente, ya que se emplea para repudiar ciertos actos pasados que repercutieron en la vida cotidiana de una comunidad (Billoud, 2012, p. 2). Por lo tanto, es una herramienta de poder, ya que por medio de este los sujetos se apropian del espacio y expresan y exteriorizan sentimientos frente a hechos de la sociedad. Sin embargo, para muchos corresponde a una escritura de lo prohibido que posee condiciones de perversión, que logra decir lo indecible (Billoud, 2012, p. 15).

Por lo anterior, el grafiti va acompañado de siete aspectos: “Marginalidad, anonimato, espontaneidad, escenicidad, precariedad, velocidad y fugacidad”. (Silva, A, s.f., párr. 5).

Del mismo modo, el grafiti puede ser leído por medio del conocimiento de los contextos socio-históricos y políticos, que se ven reflejados en gestos y actitudes ilustrados

por el arte del grafiti (Billoud, 2012, p. 16). Por lo que se define como un “ritual de auto representación” (Silva, citado por Rodríguez, s.f., pág. 10), que lleva consigo mensajes de inconformidad (Rodríguez, s.f., pág. 10) y de la misma manera, el grafiti toma una función de cohesión social y favorece al tejido comunitario (Ballaz, s.f., pág. 137).

A pesar de que actualmente el grafiti se ha volcado hacia el arte, sigue siendo una expresión contenida de mensajes, que, al ser interpretados, conllevan a una realidad (Rodríguez, s.f., pág. 10).

Con base en las teorías anteriormente descritas, se establecen los siguientes criterios de análisis; los cuales, reflejan los aspectos relevantes de lo que es el grafiti, lo que representa y, lo que genera.

Tabla 3. Criterios de análisis del grafiti

Criterios
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea un nexo entre el pasado y el presente.</li> <li>• Tiene una función de cohesión social</li> <li>• Es una herramienta de expresión frente a hechos sociales.</li> <li>• Refleja los contextos socio-históricos y políticos.</li> <li>• Expresa mensajes de inconformidad.</li> <li>• Conllevan a una realidad.</li> <li>• Es una forma de auto-representación.</li> </ul>

*Nota:* esta tabla muestra los criterios clave de análisis según la teoría. Con lo cual, se busca resaltar aspectos importantes de lo que es el grafiti. *Fuente:* Peña, M. (2017).

### 3.2 Memoria

Otro componente importante para el análisis del *gratitour* como forma de recuperación de la memoria es la descripción de lo que es “memoria”. La cual, es la versión que se construye acerca de experiencias históricas y vivencias, donde se encuentran hechos, personas y situaciones con significados especiales para quienes recuerdan (Castillejo et al., 2010, p. 9). De esta forma, es la representación del pasado, que constituye el punto intermedio entre lo vivido y el sentimiento identitario del presente; no hay una única memoria en una sociedad, cada grupo representa el pasado de la forma que más le interesa (Sevillano, s.f., párr. 1). Por lo que, es un proceso construido socioculturalmente donde lo individual y lo social se unen en artefactos culturales (Cole, citado en Castillejo et al., 2010, p. 103). Por lo que Maurice Halbwachs establece que la memoria es un fenómeno social relacionado con la cultura, ya que cada individuo, al estar situado en un contexto social, se nutre de este para recrear el pasado y construir una memoria colectiva basada en símbolos de determinada cultura (citado por Rodríguez, s.f., pág. 5).

Ahora bien, la memoria en una comunidad o país enmarcado en conflicto, sugiere la existencia de múltiples lecturas, vivencias e interpretaciones que desean imponerse unas sobre otras; debido a que es un pasado no lineal, donde se entrelazan diversidad de quiebres y acciones de creatividad que buscan evitar el olvido impuesto y que se reconstruye en el escenario de la resistencia (Castillejo et al., 2010, p. 200). La memoria ha tomado mayor importancia y valor en estos contextos de conflicto debido a que tiene impacto en la transformación de situaciones de injusticia e impunidad. Sin embargo, no solo se recuerda

para evitar esta impunidad, sino también para generar vínculos y unión en los grupos y comunidades (Castillejo et al., 2010, p. 272).

Al hablar de memoria colectiva, nos remontamos a un recorrido continuo al pasado, el cual se busca reconstruir a través de los marcos históricos presentes en las identidades e historias de los sujetos, comunidades y su relación entre sí. Estos marcos, junto con la memoria que se reconstruye, permite analizar y rescatar los contextos socio-históricos y culturales de los sujetos, grupos y comunidades excluidas (Álvarez, 2012, p. 22). Si los grupos construyen su memoria de forma colectiva, estos pueden mirarse en el espejo de la memoria, y no solo encontrar significados y huellas de lo que fueron, sino también, de lo que ahora representan como comunidad y grupo (Osorio, citado por Álvarez, 2012, p. 23).

Entonces, la memoria permite posicionar los recuerdos y testimonios, por medio del relato oral que se transmite a través de los colectivos, así, “por medio de la narrativa se le da orden, estabilidad, coherencia a la experiencia, se le lleva al terreno de lo conocido, de las palabras, de los signos, de las reglas, es una forma de ordenar, de dar significado a lo ocurrido en una colectividad” (Mendoza, citado por Álvarez, 2012, p. 26). Pues al hacer memoria, no solo se re-crean acontecimientos, sino también, interpreta y construye la realidad (Osorio, citado por Álvarez, 2012, p. 26).

La siguiente tabla, refleja aspectos en común y relevantes de los autores descrito anteriormente; con lo cual, se busca hacer una conexión se punto claves de lo que es grafiti y memoria.

Tabla 4. Criterios de análisis de memoria

Criterios
-----------

- Se construye por experiencias históricas
- Refleja hechos, personas y situaciones significativas
- Es un nexo entre lo pasado y el presente
- Representa un artefacto cultural para el grupo social
- Busca evitar el olvido
- Busca transformar situaciones de injusticia e impunidad
- Rescata contextos sociales y culturales
- Da significado a acontecimientos ocurridos en la comunidad
- Es una reconstrucción de la realidad
- Genera vínculos y unión en las comunidades

*Nota:* esta tabla muestra los criterios clave de análisis según la teoría acerca de lo que es memoria. Con lo cual, se busca resaltar aspectos importantes de lo que es la memoria. *Fuente: Peña, M. (2017).*

### **3.3 Lúdica**

La lúdica, es otro de los componentes clave en la presente investigación. Por lo cual, en principio, es necesario analizar el contenido lúdico que se encuentra presente en el arte. De esta forma, según Gadamer, el arte es un juego abierto que permanece en continuo cambio, por lo que la obra artística es un espacio inacabado e implica un constante hacer, por lo que, da la posibilidad al espectador, quien es el co-jugador, de participar y recrear la obra (citado por Mujica, 2012, párr. 6). Por lo anterior, el mismo autor planea la teoría de la hermenéutica, que se soporta en que el espectador recrea la obra, y, por tanto, el sentido de la misma se traduce en un movimiento de vaivén. Lo que lleva a la no-distinción, donde se reconoce que no es igual el modo de interpretar la obra por parte del co-jugador, que la



identidad misma que hay detrás de ella (Gadamer, citado por Mujica, 2012, párr. 6). Esta no-distinción, representa el juego de entendimiento e imaginación (Kant, citado por Mujica, 2012, párr. 6).

Ahora bien, López Quintas plantea la lectura de la obra por medio del juego hermenéutico creativo, abordando la obra artística como un campo lúdico expresivo, que tiene poder sobre el espectador, debido a que el artista convierte su entorno en un objeto creativo, creando un ámbito de relaciones y juego, donde interactúan los elementos subjetivos del creador y del espectador (1997, citado por Mujica, 2012, párr. 7). Así mismo, para este autor, la teoría del juego parte de las experiencias del ser humano en su cotidianidad, y la capacidad de este de convertirlas en otros ámbitos lúdicos, donde interactúen espectador y creador (1997, citado por Mujica, 2012, párr. 9).

De esta manera, el carácter lúdico en el arte, según los autores ya mencionados, es la creación de relaciones entre los ámbitos involucrados, es decir, entre los co-jugadores e igualmente, la forma en que el artista recrea su realidad (Mujica, 2012, párr. 12).

Por otro lado, Albert Boadella, expresa que el apasionante juego del arte consiste en volver a la luz lo oculto y hacer que aparezca como autentico aquello que no se percibía y que se plasme en la obra. De esta forma, “el hecho de que no descubriéramos su presencia hasta el momento de la ejecución de la obra es irrelevante, puede ser a causa del olvido, los tabúes o el simple azar, pero la verdad se halla siempre presente y su contemplación sólo depende de que aparezca alguien que la materialice” (citado por Abad, s.f., pág. 5).

Tabla 5. Criterios de análisis de lúdica

Criterios
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea relaciones entre los involucrados.</li> </ul>

- Permite al artista convertir su entorno en un objeto creativo
- Permite convertir la cotidianidad del creador en un ámbito lúdico de interacción
- Permite volver a la luz lo oculto y hacer que se perciba.

*Nota:* esta tabla muestra los criterios clave de análisis según las teorías de Lúdica. Con lo cual, se busca resaltar aspectos importantes de lo que es este componente. *Fuente:* Peña, M. (2017).

### ***3.4 Lúdica, Grafitour y recuperación de la memoria***

Ahora bien, luego de revisar de forma teórica cada concepto, y resaltar criterios de análisis, es imprescindible exponer la relación que, según la teoría, tendrían estos tres conceptos. Así, el grafiti puede ser considerado como una forma de recuperación de la memoria, ya que este, crea un nexo entre pasado y el presente; al igual que es una construcción de experiencias históricas, debido a que en las paredes se plasma de forma artística, hechos sociales que marcaron a la comunidad y se reflejan contextos socio-históricos y políticos. Por tanto, se crea una auto-representación del grupo social y se da significado a estos acontecimientos ocurridos.

De la misma manera, al reflejar el grafiti contextos socio-históricos y políticos, reconstruye al mismo tiempo la realidad de la comunidad y rescata contextos culturales, que contribuyen a la representación del grupo, se convierte en un artefacto cultural para este y ayuda a la cohesión social. Del mismo modo, el grafiti y la memoria se complementan en la búsqueda de transformación de situaciones de injusticia e impunidad y la expresión de mensajes de inconformidad frente a hechos ocurridos, buscando evitar el olvido.

Así, lo ya mencionado es sustentado por lo dicho por Mario Arturo Suárez, quien planea que las expresiones artísticas tales como el grafiti, son usados como instrumento de

recuperación de la memoria por pequeños y grandes grupos sociales víctimas de conflicto, con el fin de plasmar estos hechos violentos ocurridos y resaltar la memoria de otros. Por lo que, el grafiti es una técnica visual de activación de la memoria y una estrategia de gran ayuda para evitar el olvido (Análisis de iniciativas de memoria colectiva de víctimas del conflicto armado en Colombia a través de expresiones artísticas musicales en Bogotá. periodo 1991–2010, 2012, pág. 10).

Por otro lado, el grafiti tiene un componente lúdico, al ser una forma de arte o expresión artística. Así, este componente va ligado a la relación e interacción que se crea entre “co-jugadores”, es decir, entre espectador y artista. Lo cual permite al artista, convertir su entorno en un objeto creativo, lo que en este caso y según la teoría, podría establecerse que el entorno representaría esas vivencias y acontecimientos que marcaron a la comunidad y lo que estos significan para ellos. De esta manera, basado en su cotidianidad, el grafitero crea un ambiente lúdico de interacción, y vuelve a la luz, los sucesos que hasta el momento permanecían ocultos; criterio relevante a la hora de hacer memoria.

Este aspecto lúdico, se ve reflejado principalmente en el grafitour, ya que es un recorrido que busca mostrar a los turistas cada uno de los grafitis realizados por la comunidad y el significado que estos tienen. Por lo que, en el análisis de este tour, se busca comprobar la relación ya planteada entre los tres conceptos.

Ahora bien, cabe reiterar que la relación establecida anteriormente, se realiza con base en criterios relevantes de la literatura encontrada para cada concepto. Sin embargo, es necesario incorporar al análisis y tener en cuenta la opinión de expertos en lúdica, ciencias sociales, pedagogía y otros relacionados con el tema. Por lo que se realizó un instrumento

de entrevista semi-estructurada (Anexo 1), que busca establecer si los expertos encuentran relación o no, entre los conceptos en cuestión.

De esta forma, la señora Esperanza Osorio; profesional en lúdica y apoyo en proyecto del mismo tema en el Instituto Distrital de Recreación y Deporte, plantea inicialmente, que la lúdica es una dimensión del desarrollo y en la medida en que se potencia en el ser humano, le permite relacionarse con el mundo y con las cosas, desde el disfrute, el placer, el gusto y la alegría. Es decir, la lúdica es la forma de estar de la persona frente a una situación determinada que se está viviendo. Por lo cual, el grafiti puede no causar ni alegría ni disfrute a una persona, pero a otra sí. Por lo anterior, se dice que inicialmente el grafiti no sería una forma de lúdica en su totalidad (comunicación personal, 17 de octubre de 2016).

Sin embargo, si se analiza desde el *grfitour*, este es una forma a través de la cual una colectividad en particular utiliza el lenguaje expresivo para construir su memoria y esto permite, que hacer el grafiti sea una actividad de disfrute para la comunidad y específicamente para quien los realiza. Del mismo modo, por ser el grafiti un lenguaje del arte, quien es espectador de estos, puede disfrutarlos, ya que es una forma amable, rica y gustosa de mostrar la historia de una comunidad (E. Osorio, comunicación personal, 17 de octubre de 2016). Así, lo anterior sustenta lo planteado según la literatura, debido a que el grafiti o en este caso el *grfitour*, tienen un componente lúdico, en la medida en que se cree una relación de disfrute entre “co-jugadores”.

Al considerar el *grfitour* una forma de lúdica, también considerarla una forma de recuperación de la memoria. Ya que no existe memoria sin relación con el otro. “Es decir, yo hago mi propia narración de mi memoria, y eso entra a hacer parte del otro, y es el otro quien apropia esa memoria. Porque en el caso del *grfitour*, si quien va a realizarlo no se

relaciona, no se daría una interacción entre la memoria que se busca mostrar y el espectador” (E. Osorio, comunicación personal, 17 de octubre de 2016).

Esta última afirmación se ve sustentada por lo dicho por Hugo Vezzetti, historiador sobre la memoria, quien declara que el pasado requiere, para ser una experiencia transmisible, de relatos e imágenes, al igual que de interpretaciones. Entonces, el discurso silencioso entre espectador y la obra es una actividad social, que cobra sentido y agrega valor al discurso sobre el pasado (citado por Dosch, 2007, pág. 17). Por lo que el *graffitour*, contribuye a la recuperación de la memoria y se puede considerar como actividad lúdica, en el momento en que espectador, creador y obra se relacionan y le dan vida e interpretación a la pintura.

Del mismo modo, el Doctor Jiménez, expresa que el *graffitour* es lúdica en toda su expresión para quien goza de él. Pero, ¿es lúdica para quien recuerda una vida triste y la transforma dentro de su ser en una forma lúdica? Tal vez sí. Porque lo importante es ver que es el medio para proporcionar felicidad a quienes visitan. Al igual que es una forma en que una persona en frente de algo que podría ser calificado como algo infeliz, transforma esta infelicidad a través de la imagen, el dibujo y el pensamiento en que lo hace feliz (comunicación personal, 12 de octubre de 2017).

Del mismo modo, el Doctor Jiménez apoya la visión de que el *graffitour* tiene un componente lúdico por ser arte (comunicación personal, 12 de octubre de 2017). Ya que, la obra artística es un campo lúdico expresivo, que tiene poder sobre el espectador, debido a que el artista convierte su entorno en un objeto creativo, creando un ámbito de relaciones y juego, donde interactúan los elementos subjetivos del creador y del espectador (Quintas, 1997, citado por Mujica, 2012, párr. 7). Entonces, el artista transforma la realidad en un objeto creativo, porque algo aparentemente infeliz, es transformado por el sujeto que juega

con esa infelicidad en un objeto de arte. Y este último será un objeto de arte que le va a servir a otro para gozárselo (Jiménez, comunicación personal, 12 de octubre de 2017).

Ahora, indiscutiblemente la comunidad por medio de este recorrido está haciendo memoria. Porque están recordando todo aquel pasado que fue duro en la historia que correspondió vivirle a la persona, desde el punto de vista artístico y estético (Jiménez, comunicación personal, 12 de octubre de 2017). Pero, también, están creando un presente por medio de esta nueva actividad económica y lúdica que se está creando alrededor del tour que busca contar lo vivido. Entonces, se está creando un nexo entre el pasado y el sentimiento identitario del presente.

Con base en lo planteado en el capítulo 2, donde se describe la opinión y percepción de la comunidad frente a lo que es el *graffitour*, y en lo ya descrito según la teoría y los expertos, se establece la conexión entre la comunidad, los expertos y la teoría. Para así, analizar si el *graffitour* puede ser una forma de recuperación de la memoria.

Entonces, a pesar de que este *graffitour* inició, como ya se mencionó, como una iniciativa de los artistas. La comunidad se ha sumado a este proyecto. Debido a que se han dado cuenta que sí se ha logrado atraer a las personas y se ha visto un cambio en la forma de ver a la Comuna 13 (Grafitero de la Comuna 13, comunicación personal, 28 de mayo de 2017). Criterio clave en el concepto teórico de memoria, la transformación de situaciones de injusticia e impunidad. Debido a que la Comuna 13 era estigmatizada, por ser un área de pandillas y guerra, como se plantea en el capítulo 1.

Del mismo modo, para muchos miembros de la comunidad, el *graffitour* es una razón más para sentirse orgullosos de lo que es ahora la Comuna 13. En el sentido en que, este tour ya es reconocido por muchas personas. Y cuando hablan del recorrido, ya se sabe que es en la Comuna 13. Y entonces, cambia lo que dicen (Miembro de la Comuna 13,

comunicación personal, 28 de mayo de 2017). Lo que apoya lo expresado en la teoría. En el sentido en que, el grafiti es una herramienta que contribuye a la cohesión social y le permite a la comunidad auto-representarse y crear un nuevo presente, basado en el pasado.

De igual forma, aquí se relaciona el criterio de memoria en el cual se establece que la memoria genera un vínculo entre la comunidad, en el sentido en que todos trabajan en pro del cuidado y conservación de los grafitis. Al igual que, se sienten orgullos de ser parte de la Comuna 13, ya que las personas admiran el recorrido.

Ahora bien, el *grafitour* se ha convertido en un atractivo turístico preferido por turistas extranjeros y que atrae cada vez más personas (en Medellín los grafitis cuentan las historias de la Comuna 13, 2015, párr. 7). Lo cual se puede corroborar con los comentarios que se plasman en la página de reseñas de viajes “TripAdvisor” (figura 5). De esta forma, se puede evidenciar el contenido lúdico que presenta el *grafitour*, ya que es un atractivo turístico. Este último concepto se define como: una manifestación lúdica de la persona que utiliza un entorno que le es satisfactorio y le produce felicidad- Por lo que el turista arranca buscando felicidad, la halla en el entorno y luego la recuerda. Y ese recordarla hace que el evolucione como persona dentro de una sociedad (Jiménez, comunicación personal, 12 de octubre de 2017).



*Figura 20.* Comentarios en la página TripAdvisor acerca del *Grafitour* en la Comuna 13. Se analizaron 5 comentarios, que tienen como fecha de publicación entre enero y junio. Sin embargo, en la imagen se pueden observar 2 ejemplos de estos.

Así, por lo dicho en las líneas anteriores, se evidencia la relación entre *grafitour* y lúdica, ya que como mencionó la Señora Esperanza Osorio (comunicación personal, 17 de octubre de 2016), la lúdica es la forma de estar de las personas frente a una situación que están viviendo y le permite relacionarse con el mundo y con las cosas, desde el disfrute, el placer, el gusto y la alegría. Entonces, el *grafitour* es un atractivo turístico, que al visitarlo se genera la actividad de hacer turismo y el turismo como mencionó el Doctor Jiménez, es una expresión de la lúdica (comunicación personal, 12 de octubre de 2017).

Igualmente, el *grafitour* genera placer porque es una forma de arte, y quien es espectador de estos, puede disfrutarlos, ya que es una forma amable, rica y gustosa de mostrar la historia de una comunidad (E. Osorio, comunicación personal, 17 de octubre de 2016). Y si bien, el contenido de las historias puede llevar en cierto punto a ser un poco fuerte, ya que son historias de guerra, los artistas logran convertir el entorno y las vivencias



en un objeto creativo, que le da al turista un aire de alegría en cada una de las estaciones del tour.

De la misma forma, se percibe en las opiniones el criterio de que la lúdica en el *grafitour* se refleja al permitir volver a la luz lo oculto y hacer que se perciba. Como se puede afirmar cuando una de las turistas dice: “ver como la comunidad ha podido levantarse después de la guerrilla”. Este comentario refleja que la comunidad por medio del *grafitour* ha logrado el objetivo principal que los llevo a crearlo, el cual era mostrar que en la Comuna 13 de Medellín hay arte, cultura y oportunidades que tal vez las personas no evidencian. Querían contar que allí también hay cosas buenas (Miembro de la Comuna 13, comunicación personal, 28 de mayo de 2017).

El grafiti, y en este caso, el *grafitour*, es para miembros de la comunidad una forma de expresar la creatividad, el arte, y una herramienta para que las personas se hagan valen. Al igual que contribuye al apoyo a la no violencia (Grafitero de la Comuna 13, comunicación personal, 28 de mayo de 2017). Esto último trae nuevamente a colación la búsqueda de transformación de situaciones de injusticia e impunidad, criterio clave del hacer memoria. Debido a que la violencia se apodero de la Comuna 13 desde el periodo comprendido entre 1978-1986, momento en el cual se inició el poblamiento ilegal y con ello la conformación de bandas delincuenciales (Angarita et al., 2008, p. 33). Y por eso, el *grafitour* representa para la comunidad: resistencia, transformación y lo que son en realidad: color, vida y fuerza (Miembro de la Comuna 13, comunicación personal, 28 de mayo de 2017).

Ahora, en cuanto a la recuperación de la memoria por medio del *grafitour*. No solo es posible afirmar que estos dos conceptos (grafiti y memoria) tienen relación por medio de la teoría. Sino que también, la comunidad siente esta conexión. Lo podemos ver por medio

de la respuesta a la pregunta ¿Cree que por medio del *grafitour* se están recuperando las vivencias pasadas?

Para la cual se dice: los murales cuentan las historias que se han vivido realmente y ha sido importante recordar y hacer memoria, porque el hacer memoria ayuda a sanar, ayuda a las personas en su duelo, a que ellos se expresen (Miembro de la Comuna 13, comunicación personal, 28 de mayo de 2017). Este proyecto ha ayudado a que las personas recuerden y no quieran que vuelva a suceder. Porque las personas tienen memoria y nunca van a olvidar lo que paso, pero, si día a día pueden estar pensando en cosas diferentes, no van a querer volver a vivir la violencia de hace un tiempo (Grafitero de la Comuna 13, comunicación personal, 28 de mayo de 2017).

Cada dibujo de “La Trece” aporta a esta recuperación colectiva e individual de la memoria, porque siempre los grafitis que están en nuestras calles nos estarán recordando lo que no queremos repetir. Aportan para que las personas se den cuenta de esa historia y que no es la misma historia que no han mostrado, Sino que es la historia real de nosotros como comunidad (Miembro de la Comuna 13, comunicación personal, 28 de mayo de 2017). Y esta memoria que se busca hacer, se evidencia en las historias que se van contando a través del *grafitour*. Y como dijo la profesional Esperanza Osorio, no existe memoria sin relación con el otro y si los grupos construyen su memoria de forma colectiva, estos pueden mirarse en el espejo de la memoria, y no solo encontrar significados y huellas de lo que fueron, sino también, de lo que ahora representan como comunidad y grupo (Osorio, citado por Álvarez, 2012, p. 23).

De otra manera, el *grafitour* es una expresión artística donde el artista convierte su cotidianidad en un ámbito de interacción y en un objeto creativo. De allí y por esta razón, este recorrido esta contenido de lúdica.

Ahora, indiscutiblemente la comunidad por medio de este recorrido está haciendo memoria. Porque están recordando todo aquel pasado que fue duro en la historia que correspondió vivirle a la persona, desde el punto de vista artístico y estético (Jiménez, comunicación personal, 12 de octubre de 2017). Pero también, están creando un presente por medio de esta nueva actividad económica y lúdica que se está creando alrededor del tour que busca contar lo vivido. Entonces, se está creando un nexo entre el pasado y el sentimiento identitario del presente.

## Conclusiones

En busca del correcto cumplimiento del objetivo general, se adoptó la metodología inductiva, la cual se aplicó en la investigación por medio del estudio de teorías existentes y del *grafitour* y el análisis de las mismas, para llevar a construir una hipótesis o general conclusiones generales acerca del tema en investigación.

De esta manera, a lo largo de la presente investigación, se realizó en primera instancia un recorrido por lo que es la Comuna 13 de Medellín, su localización, su proceso de poblamiento, su historia de conflicto y algunas de las actividades lúdicas que se están llevando a cabo en esta comuna. Seguido de esto, se presentó una descripción de lo que es el *Grafitour* y lo que este representa para la comunidad. Lo anterior, con el fin de crear un contexto de la unidad de investigación del presente trabajo.

Luego, se analizaron los componentes básicos de la investigación: lúdica, grafiti y memoria. Para de esta forma, resaltar criterios clave de análisis y establecer si es posible pensar en que el *grafitour* tiene un componente lúdico y puede representar una forma de recuperación de la memoria. Para lo cual, se tomó también la opinión de expertos y de la comunidad.

De esta manera, con base en la teoría de cada concepto, se determinó que el *grafitour* es lúdico, debido a que permite crear una interacción entre el artista y quien realiza el tour. Al igual que genera felicidad tanto para el turista como para quien crea el grafiti, ya que es una forma de arte y lo que hace es darle vida de forma creativa a ciertos sucesos que los marcaron como comunidad.

Por otro lado, el grafiti puede ser considerado una forma de recuperación de la memoria, debido a que estos dos conceptos resaltan la creación de un nexo entre el pasado y el presente, por ser construido bajo las bases de experiencias históricas y ser en el

presente, un artefacto cultural que representa al grupo. De la misma manera, este nexo se ve reflejado debido a que por medio del *grafitour*, están creando una nueva actividad económica que gira alrededor de este tour y que sin duda tiene la intención de mostrar la historia a la sociedad, pero indiscutiblemente, genera ingresos a la Comuna y les da una nueva identidad en el presente.

Ahora, para la comunidad, el *grafitour* es una razón para sentirse orgullosos de lo que ahora son como comunidad, debido a que este recorrido es reconocido y cambia la opinión de la sociedad frente a esta comuna de conflicto y sus habitantes. Y ese, era el objetivo, mostrar que en la Comuna 13 hay arte, cultura y nuevas oportunidades. De la misma forma, para la Comuna 13 el *grafitour* es un recorrido por murales, que cuenta historias que realmente se han vivido y es importante para cada miembro de la comunidad hacer memoria, porque la memoria ayuda a sanar y a que las personas se expresen y lleven su duelo. Porque este proyecto, también ayuda a que las personas recuerden lo que no quieren volver a vivir.

Frente a un tema que ha tomado en los últimos meses gran fuerza en Colombia debido a la firma del acuerdo de paz con las FARC, como lo es el posconflicto, después de más de 100 años de guerra. No se puede ignorar el hecho de que el turismo puede ser una herramienta de cohesión y ayuda social. Al igual que una fuente de recursos económicos para la comunidad que ocupa el destino.

Por lo que, esta investigación busca dejar abiertas las puertas a una profundización en el tema de turismo alrededor de hechos históricos de violencia y guerra en nuestro país, debido a que la Comuna 13 de Medellín no es el único territorio víctima de la guerra en Colombia que busca hacer memoria y recordar para transformar.

De igual forma, esta investigación no abarca en su totalidad el fenómeno turístico que se está presentando en la Comuna 13 de Medellín. Entorno al *gratitour*, se están dando iniciativas como la venta de helados típicos de la comuna, la construcción de un hotel museo, la venta de alimentos en casas locales, entre otros. Por lo que en la Comuna 13 de Medellín el estudio del turismo puede llevar a grandes hallazgos y nuevas posibilidades de ampliar la oferta turística del país.

## Referencias

II Festival Santista Del Hip Hop “Kolacho”. (2013). *Instituto Educativo Eduardo Santos*. Medellín.

Abad, J. (s.f.). Experiencia estética y arte de participación: juego, símbolo y celebración.

Recuperado de [www.oei.es/historico/artistica/experiencia\\_estetica\\_artistica.pdf](http://www.oei.es/historico/artistica/experiencia_estetica_artistica.pdf)

Agudelo, E. (2013). Territorio de artísticas- Escuela de Hip Hop Casa Kolacho (Comuna 13) [Video]. Recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=STAQ4FqTyPU&feature=youtu.be>

Alcaldía de Medellín. (2010). *Sembrando para el futuro y el desarrollo local 2010-2020*. Medellín: Autor

Alcaldía de Medellín. (2015). *Plan de Desarrollo Local*. Medellín: Autor.

Alvarado, A, (2013). C15, una muestra de arte para la Comuna 13 de Medellín. *El Tiempo*.

Recuperado de

[http://www.eltiempo.com/Multimedia/especiales/esp\\_comerciales/antioquia200/ARTICULO-WEB-NOTA\\_INTERIOR\\_MULTIMEDIA-13007661.html](http://www.eltiempo.com/Multimedia/especiales/esp_comerciales/antioquia200/ARTICULO-WEB-NOTA_INTERIOR_MULTIMEDIA-13007661.html)

Álvarez, J, (2012). Construcción de identidad desde la memoria colectiva de graffiteros de la

Comuna de Puente Alto. Recuperado de

<http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/114048>

Álzate, M. (2010). Acciones colectivas frente a la violencia. Disquisiciones a partir de un estudio de caso: Comuna 13 de Medellín (Colombia). *Frontera Norte* 22 (44), 161-

184. Recuperado de

[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0187-](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-73722010000200006)

[73722010000200006](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-73722010000200006)

- Araujo, C. (s.f.). El grafiti y su simbolización social. Recuperado de <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/18841/2/articulo19.pdf>
- Angarita, P., Jiménez, B., Gallo, H., Atehortúa, C., Londoño, H., Sánchez, L., Ramírez, M. (2008). Dinámicas de guerra y construcción de paz: estudio interdisciplinario del conflicto armado en la Comuna 13 de Medellín. Medellín: Universidad de Antioquia.
- Atehortúa, C., Sánchez, L., Jiménez, B. (2009). El conflicto armado afecta todas las esferas. Implicaciones del conflicto armado en la Comuna 13. *Revista de derecho*, 32, 0121-8697. Recuperado de <http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/derecho/article/download/663/354>
- Ballaz, X. (s.f.). El grafiti como herramienta social. Una mirada psicosocial a las potencialidades críticas del arte urbano. Recuperado de <http://www.psicosocial.net>
- Bautista, N. (2011). Proceso de la investigación cualitativa. Bogotá: El Manual Moderno.
- Billoud, L. (2012). La memoria comunicada: Grafitis y pintadas de la Ciudad de Santa Fe. *Memoria académica*. Recuperado de [http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab\\_eventos/ev.1724/ev.1724.pdf](http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.1724/ev.1724.pdf)
- Da Silva, D., Corbari, S., Cioce, C., Jurema, I. (2014). Turismo comunitario en favelas, un estudio del Favela Inn Hostel, Chapéu Mangueira – Rio de Janeiro Brasil. *Estudios y perspectivas en turismo* .23, 786-804
- Castillejo, A., Barrero, E., Girón, C. (2010). Memoria, silencio y acción psicosocial. Reflexiones críticas sobre por qué recordar en Colombia. Bogotá: Cátedra libre.
- Construcción de grafiti participativo en la fiesta de la música Medellín. (2015). *Casa Kolacho* [Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=KRRncBc9Fds>



- DANE (2015). Perfil sociodemográfico 2005-2015, total Medellín. Recuperado de <https://www.medellin.gov.co/irj/go/km/docs/wpcccontent/Sites/Subportal%20del%20Ciudadano/Planeaci%C3%B3n%20Municipal/Secciones/Indicadores%20y%20Estad%C3%ADsticas/Documentos/Proyecciones%20de%20poblaci%C3%B3n%202005%20-%202015/Perfil%20Demografico%202005-2015%20Total%20Medellin.pdf>
- Dosch, M. (2007). Murales y memoria: un estudio comparativo de tres casos de arte memorial en la Ciudad de Buenos Aires. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/319800998/Dosch-Murales-y-Memoria-Un-Estudio-Comparativo-de-Tres-Casos-de-Arte-M-pdf>
- En Medellín los grafitis cuentan las historias de la Comuna 13. (2015). *Noticias Caracol*. Recuperado de <http://noticias.caracoltv.com/medellin/en-medellin-los-grafittis-cuentan-la-historia-de-la-comuna-13>
- Estos son los niños de la Comuna 13 que están tejiendo nuevos sueños. (2015). *Noticias caracol*. Recuperado de <http://www.noticiascaracol.com/antioquia/medellin/estos-son-los-ninos-de-la-comuna-13-que-estan-tejiendo-nuevos-suenos>
- Festival Kolacho 2015. (2016). *Casa Kolacho* [Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=f7MPDzPU74&feature=youtu.be>
- González, C. (2015). El rapero de la Comuna 13 que le quita niños a la guerra. *El espectador*. Recuperado de <http://www.elespectador.com/noticias/el-rapero-de-comuna-13-le-quita-ninos-guerra-articulo-543595>
- Jiménez, B. (2005). La muerte violenta de un hijo: ¿continuar o romper con el ciclo de la violencia. *Revista Trabajo Social* 7. Recuperado de <http://www.revistas.unal.edu.co/index.php/tsocial/article/view/8474>

- Londoño, D. (2015). Casa Kolacho, donde el hip hop toma vida. *Radiónica*. Recuperado de <http://www.radionica.rocks/noticias/casa-kolacho-donde-el-hip-hop-toma-vida>
- López, F. (2002). El análisis de contenido como método de investigación. Recuperado de <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/1912/b15150434.pdf?sequence=%20%20%201>
- Los “paraquitos” de la Comuna 13 de Medellín. (2008). *Terra*. Recuperado de <http://www.terra.com.co/actualidad/articulo/html/acu15807-los-paraquitos-de-la-comuna-13-de-medellin.htm>
- Martínez. (s.f.). El método de estudio de caso. Estrategia metodológica de la investigación científica. Recuperado de <http://www.redalyc.org/html/646/64602005/>
- Medellín cultura. (s.f). *Comuna 13 – San Javier: acercamiento a su historia*. Recuperado de <http://www.medellincultura.gov.co/especiales/Paginas/comuna-trece-san-javier-acercamiento-historia.aspx>
- Medellín se vive a través de Graffitour. (2014). *Radiónica*. Recuperado de <http://www.radionica.rocks/noticias/medellin-se-vive-traves-del-graffitour>
- Mendoza, V. (2011). Grafiti: construcción identitaria juvenil en la Ciudad de México. Universidad Nacional Autónoma de México. Recuperado de [https://issuu.com/coletivograffitiarte/docs/tesis\\_graffiti](https://issuu.com/coletivograffitiarte/docs/tesis_graffiti)
- Mujica, A. (2012). Arte y pedagogía: ámbitos lúdicos de Gladys Medina. *Revista de investigación* 2, 75. Recuperado de [http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1010-29142012000100010](http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1010-29142012000100010)

Rodríguez, L. (s.f.). Arte urbano y memoria: El discurso de los muros de la calle 26.

Recuperado de

[http://www.academia.edu/10471262/Memoria\\_y\\_arte\\_urbano\\_en\\_Bogot%C3%A1](http://www.academia.edu/10471262/Memoria_y_arte_urbano_en_Bogot%C3%A1)

Sánchez, L., Villa, M., & Riaño, P. (2011). La huella invisible de la guerra. Recuperado de

[http://www.centrodememoriahistorica.gov.co/descargas/informes2011/informe\\_comuna13\\_la\\_huella\\_invisible\\_de\\_la\\_guerra.pdf](http://www.centrodememoriahistorica.gov.co/descargas/informes2011/informe_comuna13_la_huella_invisible_de_la_guerra.pdf)

Sevillano, F. (s.f.). Recuperación de la memoria histórica. Recuperado de

<http://memoriarecuperada.ua.es/memoria-historica/recuperacion-de-la-memoria-historica/>

Sevillano, F. (s.f.). La memoria recuperada. Recuperado de

<http://memoriarecuperada.ua.es/memoria-historica/recuperacion-de-la-memoria-historica/>

Silva, A. (s.f.). La ciudad como comunicación. Recuperado de

<http://www.dialogosfelafacs.net/wp-content/uploads/2012/01/23-revista-dialogos-la-ciudad-como-comunicacion.pdf>

SISBÉN. (2010). Perfil sociodemográfico Comuna 13 San Javier. Recuperado de

[https://www.medellin.gov.co/irj/go/km/docs/wpcccontent/Sites/Subportal%20del%20Ciudadano/Planeaci%C3%B3n%20Municipal/Secciones/Indicadores%20y%20Estad%C3%ADsticas/Documentos/Estad%C3%ADsticas%20Sisb%C3%A9n/Estadisticas%20Sisb%C3%A9n%202010/Perfil%20por%20Comunas/06%20Perfil%20SISB%C3%89N%20Comuna%2013\\_Junio-2010.pdf](https://www.medellin.gov.co/irj/go/km/docs/wpcccontent/Sites/Subportal%20del%20Ciudadano/Planeaci%C3%B3n%20Municipal/Secciones/Indicadores%20y%20Estad%C3%ADsticas/Documentos/Estad%C3%ADsticas%20Sisb%C3%A9n/Estadisticas%20Sisb%C3%A9n%202010/Perfil%20por%20Comunas/06%20Perfil%20SISB%C3%89N%20Comuna%2013_Junio-2010.pdf)

Suárez, M. (2012). Análisis de iniciativas de memoria colectiva de víctimas del conflicto

armado en Colombia a través de expresiones artísticas musicales en Bogotá. periodo 1991–2010. Recuperado de

<http://repository.urosario.edu.co/bitstream/handle/10336/4151/1032365716-2012.pdf?sequence=1>

Techo con grafitis embellecen la Comuna 13 de Medellín. (2014). *Teleantioquia* [Video].

Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=3hzmQwh-l38>

Vargas, M. (2011). En Medellín ya hay escuelas de graffiti [Video]. Recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=lgKgv5u2b44>

## Anexo 1. Instrumento de entrevista

### Entrevista Expertos

Objetivo: Conocer cómo los expertos ven la relación entre la lúdica, el grafiti y la recuperación de la memoria

Dirigida: Profesionales de las ciencias sociales, profesionales en pedagogía, “antropólogos”, “líderes de los tours de grafiti” y otros relacionados con el tema.

Hipótesis de la entrevista:

El grafiti es una actividad lúdica ya que, por medio de este, la comunidad busca expresarse y auto-representarse, lo que contribuye a la cohesión social y el tejido comunitario; aspectos que también se ven reflejados en la lúdica, la cual busca reafirmar valores y principios como la autonomía, el respeto, la creatividad y la libertad, y estos principios contribuyen a la construcción del tejido social. Entonces, la actividad lúdica del grafiti puede ser una forma de recuperación de la memoria en una comunidad, ya que se basan en hechos y acontecimientos pasados que marcaron a la comunidad y que buscan transformar situaciones injustas y crear una identidad para el grupo social.

Preguntas: PROFESIONALES

1. ¿Cómo definiría usted la lúdica?
2. ¿Qué entienden por recuperación de la memoria?
3. ¿Considera que el grafiti entendido como *“una expresión artística que refleja los contextos socio-históricos y políticos de la comunidad, y permite la expresión de mensajes de inconformidad frente a hechos sociales, creando de esta manera un nexo entre lo que fue la comunidad y lo que hoy son”* puede ser una forma de recuperación de la memoria?
4. ¿Cree que el grafitour puede ser una forma de lúdica?
5. ¿Cree que hay una relación entre grafitour con un componente lúdico y la recuperación de la memoria?

## Anexo 2. Instrumento de entrevista

Objetivo: Conocer la opinión de la comunidad de la Comuna 13 de Medellín frente a lo que representa el *grafitour*, y si esta actividad es una forma de recuperación de la memoria.

Dirigida a: Habitantes de la Comuna 13 de Medellín

Hipótesis de la entrevista:

El *grafitour* representa para la comunidad una forma de integración y dar una nueva perspectiva de lo que realmente son los habitantes, buscan mostrar que la Comuna 13 no solo es violencia, sino hay arte, cultura, buenas intenciones y futuro. Del mismo modo, esta actividad lúdica es una forma de recordar aquellos acontecimientos que los marcaron como comunidad y que ellos no quisieran repetir, es una forma de mostrar la realidad de los hechos y no solo las opiniones de personas externas a ellos.

Preguntas: COMUNIDAD

1. ¿Qué representa el grafiti para usted?
2. ¿Qué los motivo a crear el *grafitour*?
3. ¿Cree que el grafiti es una construcción colectiva de experiencias?
4. ¿Cree que por medio del *grafitour* se están recuperando las vivencias pasadas?
5. ¿Cree que el *grafitour* rescata aspectos culturales, históricos y sociales de la comunidad?
6. ¿Cree que por medio de *grafitour* se está creando una identidad en el presente?
7. ¿Cree que los visitantes del *grafitour* perciben lo que ustedes quieren transmitir por medio de los grafitis?